20’000 PIEDS DANS LES AIRS

Par Antoine Engelen

Introduction

Le scénario débute pour les PJs alors qu'ils sont dans une petite ville qu'ils connaissent ou non. Ils sont contactés par un scientifique qu'ils ont déjà rencontré ou qui a déjà entendu parler de leurs exploits ou s'il existe un scientifique dans le groupe, celui-ci est contacté par un émissaire du Comte Terranova.

Résumé pour les joueurs

Les PJs sont engagés par un scientifique pour le protéger lors d'une mission organisée par le Comte Terranova. Cette mission consiste à découvrir quel est le monstre qui attaque les villages de la campagne et qui dévore les récoltes et les habitants.

Résumé pour le maître de jeu

En fait, le monstre n'en est pas un ; tous les méfaits ont été commis par les hommes du Comte Lucard. Celui-ci dirige l'ordre Granbreton bannis des Chauve-Souris. Les récoltes sont récupérées et revendues pour une partie, le reste sert à nourrir les hommes qui ont été enlevés et qui servent de nourriture et de main d'oeuvre.

Les PJs vont être enlevés avec le scientifique et les soldats et vont devoir se libérer avant de se vider complètement de leur sang...
Toute l'histoire dépend de leur capacité à d'abord deviner le lieu de la prochaine attaque, puis, à réussir à s'évader.

Pour leur évasion, ils devront résoudre la question des autres prisonniers... il est assez facile de s'évader en petit groupe, notamment dans la journée, mais pour plus de monde, cela devient plus délicat.

L'histoire

Le début

Alors qu'ils sont à Mazeille les PJs sont contactés par un messager qui leur apporte un message d'un scientifique ou du Comte Terranova, suivant l'option choisie. Par le scientifique (PJ ou PNJ), les PJs rencontrent le lendemain soir le Comte Terranova. Lors de cette réunion discrète, pour ne pas effrayer le Peuple, sont présents : le Comte Terranova, son conseiller Trisera, deux scientifiques, un Général et un Capitaine de l'Armée de Provence et les PJs.

Le conseiller Trisera commence alors un exposé sur les attaques du monstre dans la campagne :

- 3 villages ont été attaqués pendant la nuit, Trisalpes (103 habitants), Lirastes, (96 habitants), Erisates (108 habitants),
- 1 attaque par mois,
- toutes les attaques ont eu lieu dans la zone comprise entre Miras, Lanbesc et la Grande Forêt de Provence (cf. France p 183), toujours le long de cette forêt.
- presque toutes les récoltes et réserves disparaissent lors d'une attaque,
- aucun survivant ou témoin...
- les villages étaient tous vides au matin,
- les seuls corps retrouvés étaient exsangues.
- les seuls témoins proches étaient des forestiers qui disent avoir entendu des bruits bizarres venant du haut des arbres la nuit, mais rien ne prouve un quelconque rapport.

La mission est donc de trouver l'origine de ce mystère tout en restant discret, il est important que le peuple ne s'inquiète pas pour ne pas alimenter les rumeurs d'un monstre et faire fuir les marchands et les cultivateurs. Ensuite, suivant cette origine, une réponse adaptée sera utilisée...

La troupe comportera donc les PJs, les scientifiques, le Capitaine et une section de 10 soldats de l'armée de Provence. Le matériel demandé est fourni dans la limite du raisonnable et du temps disponible. Le départ à lieu le surlendemain à l'aube et à cheval.

La récompense promise sera à la hauteur de la découverte...

La mission

Le voyage :

Le Capitaine pense lui que ce ne sont que des Briganza qui mettent en scène leurs crimes pour faire peur aux villageois ; il décide de partir en direction de Lanbesc vers les villages attaqués au travers de la campagne en longeant la Forêt. Il pense ainsi pouvoir les surprendre lors de leur sortie de la forêt.

Il est possible de rajouter une attaque de Briganza ou de bête(s) sauvage(s) pour ajouter un fausse piste aux PJs en leur faisant croire avoir rapidement résolu cette affaire.

Une nuit, alors que le groupe est en train de dormir, les PJs de garde entendent des bruits étranges. Sur un jet réussi en écouter, ils peuvent entendre des cris d'effroi, des rires et d'autres bruits non identifiés ; une réussite critique donne l'impression que les bruits

proviennent du ciel. Pourtant il n'y a rien de visible dans le ciel, même les étoiles sont invisibles.

Le lendemain, le groupe passe dans un des villages attaqués. Ils y retrouvent une patrouille de 10 soldats plus un sergent qui montrent où ils ont enterré les corps restant. Ils refusent de rentrer dans ce village maudit. Si les PJs leur parlent, ils apprendront que les rares corps trouvés étaient blancs comme la mort, et qu'ils n'étaient que quatre (1 femme et 3 hommes, tous âgés) sur les 95 personnes que contenait ce village. En cherchant attentivement les PJs découvrent que quelques maisons ont leur porte légèrement enfoncée, mais il y a très peu de dégâts et aucun autre signe visible, sur un jet d'idée très difficile pour des non guerriers et difficile pour eux, ils remarqueront qu'il n'y a pas de sang par terre. Par contre les granges et greniers ont été vidés. Une réussite en Monde Naturel ou une connaissance quelconque de la campagne permet de voir que ceux-ci l'ont été très grossièrement par des gens ou quelque chose de très pressés ou peu intéressés. S'ils cherchent dans les habitations, les PJs trouveront les trésors des habitants, rien ne semble manquer. Toute tentative de récupération des objets ou de l'argent sera très mal perçue de la part du Capitaine Barstia s'il s'en rend compte. Les soldats peuvent être convaincu (jet en marchander ou sagacité pour vaincre la peur d'une malédiction) que les habitants ne reviendront pas les chercher. Le Capitaine décide de rester trois jours pour bien fouiller les lieux à la recherche d'indices sur l'origine et le nombre des bandits.

Le Lendemain en début d'après-midi, la patrouille présente avant l'arrivée du groupe et qui fait des petites reconnaissances aux alentours ramène un jeune garçon (une 10aine d'années) qui refuse de parler et qui semble choqué.

Un jet de sagacité réussi permet de le faire parler en une petite demi-heure ; dans ce cas, il raconte qu'il vient du village de Mitolve, à quelques lieues, et que tout les habitants ont disparus cette nuit ; après avoir fait une bêtise, il s'est enfuit dans un bosquet près du village et il a passé la nuit. Au matin quand il est allé essayer de se faire pardonner, tout le monde avait disparu sauf quelques personnes qui étaient mortes. Alors il s'est enfuit et est tombé sur la patrouille.

Un jet critique permet d'apprendre que pendant la nuit, il a entendu des bruits bizarres et des lumières venant du ciel. En cas d'échec, il ne dira simplement que d'où il vient et que tout le monde a disparu au bout de 4 ou 5 heures.

Dès qu'il est au courant, le Capitaine décide d'aller sur place ce qui prend environ 2 à 3 heures à cheval. Il refuse de croire à un lien avec les soit disant lumières et bruits bizarres.

Le hameau de Mitolve :

Ce village ressemble beaucoup au précédent ; cependant, il est beaucoup plus petit, ce n'est qu'un hameau de 15 à 25 personnes. Il est dans le même état et les PJs peuvent faire les mêmes observations à la différence que 5 corps sont présents 2 dans 2 maisons, 1 dans une grange, et 2 dehors. Il est très facile de constater que les corps qui ont la peau très blanche sont vidés de leur sang. Cette fois un jet facile en idée permet de remarquer qu'il n'y a pas une goutte de sang sur le sol autour des corps. Un jet facile en Médecine Rudimentaire ou en Chercher de prés sur les corps permet de mettre en évidence deux petits trous espacés de 3 à 5cm sur le cou. Si les PJs regardent de loin, le jet est difficile. Cet écart n'est pas exactement le même sur tous les corps (jet de Médecine rudimentaire ou Chercher difficile). D'autres recherches s'avèrent infructueuses du point de vue des indices.

Si les PJs ne se rendent pas compte du faible nombre de victimes par rapport aux villages précédent, la nuit suivante, le hameau de Risbolve (19 habitants) est attaqué, puis celui de Gasfolve (32 habitants) et enfin celui de Jespolve (26 habitants). Après il faudra attendre un mois pour une nouvelle attaque.

Le hameau attaqué :

Le groupe arrive en fin d'après midi dans le hameau. Le capitaine propose une organisation pour le surveiller et prévenir une attaque de Bandits. Il refuse de croire quoi que ce soit d'autre. S'ils ont une autre idée, les PJs devront se débrouiller seuls.

Vers les 1 à 2 heures du matin, l'attaque à lieu. Un groupe de 10 Chauves-Souris descend au milieu du hameau ou juste à côté suivant la position des PJs, de manière très discrète. Ces Chauve-Souris descendent à l'aide de cordages. Trois autres sections entourent le hameau, ils se sont posés à quelques 100aines de mètres du hameau et se rapproche discrètement (jet en Voir/Chercher, cf. table p. 69). Une dernière section va attaquer en vol (jet en Ecouter et critique en Voir pour les repérer sans regarder le ciel). Ils se contentent de faire peur aux villageois et ne s'attendent pas à trouver des soldats.

Quelque soit la défense, les PJs sont assommés avec les villageois et les soldats; deux soldats ont été tués en combat.

Bat One :

Les PJs se réveillent alors dans un immense dortoir d'angle (au choix, cf. description du Pont des Esclaves), ils sont avec tous les habitants des hameaux déjà enlevés et sont rejoints par ceux des hameaux suivant lors des nuits suivantes. Le dortoir est fait pour une centaine d'habitants. Un jet d'idée permet de remarquer qu'il n'y a aucun enfant de moins de 15 ans. S'ils sont questionnés, les gens ne savent pas où ils sont, ils ne les ont pas vu depuis l'attaque. ils ne savent pas grand chose de plus sur le lieu où se trouve ce dortoir ni sur ce qu'il y a autour. Par contre, les réserves qui appartenaient au hameau sont au fond dans un entrepôt dont l'accès est libre.

Au bout d'une heure ou deux, des hommes en armure de Chauve-Souris viennent les chercher et les assignent à différentes tâches en fonction de leur ordre de sortie du dortoir. Cet ordre de désignation est toujours le même un soir sur deux :

1. Entretien de feu,
2. Nettoyage du Pont d'Envol,
3. Nettoyage du Pont de Propulsion,
4. Nettoyage du Pont des Chauve-souris,
5. Nettoyage du Pont des Esclaves,
6. Nourriture.

Ou l'autre soir :

1. Chaîne 1,
2. Chaîne 2,
3. Chaîne 3,
4. Chaîne 4,
5. Chaîne 5.

L'occupation Nourriture consiste à participer à des fêtes organiser par les Officiers. Dans ces fêtes, les esclaves doivent faire des jeux sordides comme savent les inventer les Granbretons. Cependant, aucun de ces jeux ne fera couler le sang des esclaves autrement que dans les Crocs des Chauve-Souris.

Lors de cette occupation, personne n'est tué sauf exceptionnellement pour des enfants ou des personnes déjà " vampirisés " plusieurs fois. Les PJs pourront entendre le Comte Lucard se plaindre au près d'un de ses Commandeurs au sujet de leur faiblesse en plein jour et de la possibilité de trouver des scientifiques pour résoudre ce problème. Les PJs ne rencontreront pas le Comte Lucard lors des premières journées, ils doivent d'abord connaître un peu le navire et son fonctionnement.

C'est un des moyens pour les PJs d'obtenir quelques avantages pour se déplacer en proposant leur aide comme scientifiques avec les vrais qui les ont accompagnés. Après un test assez simple à réaliser en groupe, les PJs auront accès à un laboratoire (sur le Pont des Chauve-Souris) où seuls des ingénieurs chargés de l'entretien du matériel pourront les surveiller sans beaucoup de connaissances en Potion. Les PJs pourront alors demander quelques herbes et ingrédients que le Comte acceptera d'envoyer chercher à la seul condition qu'on lui prouve avant la capacité originale des scientifiques. Toute nouvelle potion créée sera préalablement testée sur un Esclave sans que les PJs aient été prévenus précédemment.

<u>Les Kamargais ou autres Mutants:</u>

Suivant les demandes éventuelles des PJs pour le laboratoire, le navire peut avoir à se déplacer au-dessus de la Kamarg, des Hautes Terres ou encore de la Forêt Noire et rencontrer alors des Flamands(cf. supplément " La Kamarg ") ou des Mutants ailés.

<u>L'attaque des Corbeaux :</u>

Pendant que les PJs se trouvent pour une deuxième fois sur le Pont d'Envol, le navire subit une attaque de la part d'une escadre de Corbeau à bord de Dragons. Une partie des surveillants des PJs part alors immédiatement au combat et ceux-ci se retrouvent en supériorité numérique face à des gardes plus occupés par les combats. Quelques coups d'œil des PJs leur permettront de voir que les Corbeaux qui attaquent n'ont qu'un but, détruire les ballons pour faire chuter le navire. Suite à une attaque touchant leurs gardes, les PJs ont alors le choix d'essayer de s'enfuir ou de participer au combat d'un côté ou de l'autre. De toute façon, les Corbeau ne changeront pas de but.

<u>La vie à bord ou quelques indices pour s'évader. :</u>

Les différents épisodes de nettoyage et de chaîne sont entrecoupés par des coups de fouets, de poings, ou même par quelques ponctions de sang de la part des Chauve-souris (cf. description de l'ordre). Les Esclaves travaillent par roulement, quelques soit l'heure, il y en a continuellement aux chaînes et plus ou moins aux corvées.

Les Chauve-souris ne sont activent que la nuit ou dans des lieux sombres et sont très affaiblies dans la journée par le manque de sommeil et la peur de la lumière du jour ainsi qu'un complexe de supériorité. Aucune Chauve-Souris ne sortira sur le Pont supérieur pendant la journée et celles-ci deviendront nerveuses au petit matin, lors des dernières minutes précédents le lever du soleil.

Au fur et à mesure des ces évènements les PJs doivent se rendre compte de l'endroit où ils sont et avoir une idée du plan du bâtiment. Le fait qu'ils ne sortent sur le pont que la nuit peut très bien les empêcher de ce rendre compte tout de suite qu'ils ne sont pas sur un bateau mais sur navire volant...malgré les ballons.

Les événements cités ci-dessus ne sont que des exemples non exhaustifs d'aventures possibles. Libre à chacun de développer pour allonger la durée du voyage et permettre ainsi aux PJs d'explorer des Terra Incognita comme l'Afrika, ...

Epilogue

La fin dépend totalement des PJs et de la méthode qu'ils choisiront pour s'enfuir, ils peuvent saboter les chaînes, creuser le sol de bois dans le dortoir ou dans la réserve et s'enfuir grâce à des cordages volés, s'enfuir dans un ornithoptère, avec des Ailes de Chauve-Souris, directement par les cordages du Pont d'Envol, ...

Gains : Les points ou pertes d'alliance sont fonction de la tentative ou non de sauver d'autres prisonniers. +10 à - 10.

Annexe

Le Porte Chauve-souris, alias Bat One

<u>Description du Navire :</u>

Bâtiment de 130m de long sur 65 de large, constitué de 4 ponts de 3m de haut. Chaque pont est entouré d'une coursive de 5m de large permettant aux Masques de bêtes de défendre le navire en cas d'attaque et comprenant les escaliers pour passer d'un pont à l'autre. La face inférieure du navire est peinte en noir et est donc invisible en pleine nuit. Le navire vole à 200m au-dessus du sol et peut descendre ou remonter en gonflant ou dégonflant des ballons jusqu'à se poser.

<u>Le Pont supérieur : le Pont d'Envol</u>

Sur ce pont sont fixés quatre rangées de six ballons gonflés à l'air chaud (Secret Technologique : Dirigeable, p137). Ces ballons sont fixés au pont par des cordages à poulies. Dix esclaves encadrés par une meute complète sont chargés d'entretenir des feux pour remplir d'autres ballons et remplacer ceux dont l'air se refroidit. Cette activité ne subit jamais de pose, même le jour où les Chauve-Souris punies sont chargées de surveiller les esclaves, ce qu'elles font très rarement intensivement, puisqu'ils sont enchaînés. Elles se contentent généralement de se mettre à l'abri et de sortir au moment de lâcher un nouveau ballon.

A chaque extrémité se trouvent cinq hélices géantes de 5m de diamètre situées sur des mats de 10m de haut. Ces hélices sont actionnées par le pont inférieur. On trouve aussi au milieu du navire une piste d'envol avec cinq ornithoptères, quatre Dragons (Fils de Granbretanne, p.71) et une Chauve-souris (un Cygne, Fils de Granbretanne, p.73) appartenant au Comte Lucard lui même. Sur les deux côtés les plus larges ont trouve trois canons flammes et sur les côtés

les plus étroits, deux arbalètes de siège. Au milieu, sur le bord, descendent des escaliers vers les ponts inférieurs et sont regroupés des cordages permettant de descendre très vite pour attaquer.

Le 1er pont : le Pont de Propulsion

Cette propulsion se réalise grâce à la force des esclaves (ici : les villageois enlevés). De chaque hélice, par une chaîne qui passe par une succession de mécanismes de rouages décuplant la force (Secret Technologique : Moteur à propulsion animale, p143) jusqu'à l'hélice située de l'autre côté du pont. A chaque rouage 12 Hommes poussent une barre fixée à une roue en bois à laquelle ils sont enchaînés qui fait glisser la chaîne dans le sens choisi par les surveillants de pont.

Ainsi, par le jeu des rouages, les deux hélices, situées chacune d'un côté, soufflent dans le même sens. Il y a tout le temps des esclaves qui actionnent ou peuvent actionner les chaînes. Il y a donc 5 chaînes qui font un aller retour sur ce pont et 8 rouages par chaîne, soit 96 esclaves par chaîne et 480 esclaves au total. Ces esclaves sont encadrés par 11 Surveillants de Pont armés d'un fouet et d'une dague. La coursive de ce pont comprend 6 arbalètes de siége sur les grands côtés et 2 canons flammes sur les petits.

Le 2ème pont : le pont des Chauve-souris

C'est sur ce pont que sont situés les habitations des Chauve-souris, leur nourriture et la sainte barbe. Les chauves-souris vivent par meute de 10 masques de bêtes, 2 Chefs de meute ou 1 Officier par pièce. Il y a sur ce navire :

1 Connétable, le Comte Lucard,
2 Commandeurs,
6 Capitaines,
32Chefs de meute,
320 Masques de bête.

La sainte barbe contient des munitions pour toutes les armes présentes et du matériel pour réparer le " système digestif " des Chauve-souris. La coursive de ce pont comprend 6 canons flammes sur les grands côtés et 2 arbalètes de siége sur les petits. br>

Le 3ème pont : le Pont des Esclaves

Ce pont est constitué symétriquement. En partant de l'extérieur, on trouve d'abord cinq pièces de 11m de large sur 8m de long contenant la nourriture volée dans les villages et qui servent à approvisionner les esclaves. Plus vers l'intérieur, on a cinq salles communes où tous les esclaves de chaque dortoir s'entassent pour manger. Ces salles mesurent 20m de long. Ensuite, on trouve cinq dortoirs de 25m de long et contenant 96 personnes sur 6 rangées de 8 lits superposés. Enfin, au centre du Pont, se trouve un couloir de 14m de large par lequel sortent les esclaves pour aller jusqu'aux chaînes. Les dortoirs des esclaves sont situés vers l'intérieure du navire pour éviter les pertes en cas d'attaque. La coursive de ce pont comprend 6 arbalètes de siége sur les grands côtés et 2 canons flammes sur les petits.

Les stratégies d'attaques habituelles se réalisent comme pour le hameau, le navire reste caché pendant la journée et n'attaque que la nuit, les ornithoptères servent principalement à la défense ou en cas de guerre. Dans cette région, le navire reste caché le jour au-dessus de la Grande Forêt de Provence, prés des Montagnes, puis il attaque les habitations les plus proches.

Ordre des Chauves-Souris

L'ombre de l'Empire

Type : troupes aéroportées (combat aérien, bombardement, commandos aériens de nuit)
Genre : mixte
Taille : faible
Qualité : quelconque
Influence : nulle
Réputation : exécrable

C'était l'armée de l'air nocturne de l'Empire. Elle était chargée des attaques par surprise, discrètes et sauvages. Ses forces aériennes qui font sa particularité, sont réparties en escadres de pilotes d'ornithoptères et en commandos de pilotes de machines personnelles constituées de deux ailes mécaniques semblables à celles des papillons, mais en forme d'ailes de Chauve-souris.

Mais à forces de rixes avec les autres ordres ailés dues à leur vie nocturne, les Chauve-souris ont été perdu leur position privilégiée. Huon a préféré ce passer de cet ordre si utile pour les attaques de nuit plutôt que de le voir continuer à ce battre contre les autres ordres ailés. C'est d 'ailleurs à la suite d'une manœuvre en Eire que les Chauve-souris ont été chassées de l'Empire. Après avoir jugé qu'un Connétable Corbeau ne se servait pas correctement ni suffisamment de ses troupes, le Comte Lucard attaqua les Corbeaux pour lui prouver son erreur. Le combat nocturne qui s'en suivit fût tellement meurtrier que moins de deux Corbeaux sur cinq survécurent et que les Eiriens en profitèrent pour reprendre une forteresse infligeant des pertes sévères aux Taureaux. Presque tous les Corbeaux survivant servirent de nourriture aux Chauve-souris. En réponse, Huon fit immédiatement arrêter les Chauve-souris présentes dans les garnisons de Granbretanne puis exterminer avant même d'être officiellement chassées de l'Empire. Les Corbeaux et Taureaux survivant des unités concernées subirent le même sort pour l'exemple, ce qui explique justement la haine réciproque que portent les Corbeaux et Taureaux au Chauve-souris.

Profession : Ingénieur (5), Pilotes ornithoptères (25), Pilotes ailes (40), Masque de bêtes (20), Nobles Mineurs (5), Autres (5).

Compétences : Artisanat (entretien de l'ornithoptère / des ailes), Chercher, Piloter, Orientation, Lutte.
Caractéristiques : TAI –1, INT, DEX +1, CON +1

Armes : Lances feu de l'ornithoptère, lances feu pour la défense du navire, crocs, seules les armes contondantes sont autorisées, même les dagues sont interdites jusqu'aux Commandeurs.

Traits Courants : hautain, fier.

Grand Connétable : Comte Lucard

Particularité : Les Chauve-Souris ne supportent pas la lumière du jour, elles possèdent la Passion Directrice Terreur de la lumière du jour 3D6 (cf. Fils de Granbretanne p.11 et p.14)

Les Crocs des Chauve-souris

(Très semblables aux mandibules)

Base	Lutte(%)
Dégâts	1D4+MD+Spécial
Structure	20
Taille	courte
Empale	non
Pare	non

Spécial : ponctionne 1d4 point(s) de Constitution récupérés en 24 heures de repos ou une semaine d'activités et sauf un récupéré au bout d'une semaine de repos complet.

PNJs

Comte Vlad Lucard

FOR 15 **CON** 15 **TAI** 14 **INT** 16 **POU** 13 **DEX** 18 **APP** 14 **PdV** 15 **MD** +1D4 **Age** 34 ans

Armure : 1D10+2
Armes : Masse légère 103% Dégâts 1D6+2+MD ; Crocs/Lutte 65% Dégâts 1D4+MD+spéciaux ; Dague 55% Dégâts 1D4+2+MD

Compétences : Piloter un ornithoptère 75%, Piloter des Ailes de Chauve-souris 65%, Esquive 80%, ...

Description : Le Comte Lucard est à l'image de son ordre, très sûr de sa supériorité et de l'excellence de ses capacités. Pourtant, son intelligence importante lui permet de juger relativement bien ses adversaires et surtout de ne les sous-estimer qu'une seule fois. Pour l'instant, il écume cette région, et compte bien continuer tranquillement à le faire en Europe en restant le plus discret possible. Il compte faire suffisamment de réserve avec ses autres Porte Chauve-souris pour partir à la conquête de l'Afrik.

Une Chauve-Souris Type
FOR 15 **CON** 17/14 **TAI** 13 **INT** 12 **POU** 12 **DEX** 16 **APP** 10 **PdV** 15 **MD** +1D4 **Age** 34 ans

Armure : 1D10+2
Armes : Masse légère 75% Dégâts 1D6+2+MD ; Crocs/Lutte 55% Dégâts 1D4+MD+spéciaux ; lances feu 60% Dégâts 5D6

Compétences : Piloter un ornithoptère ou Piloter des Ailes de Chauve-souris 60%, Esquive 80%, Déplacement Silencieux 80%, Se Cacher 60%, ...

Le Comte Terranova

La France p.186

Le conseiller Trisera (53 ans)

Fidèle conseiller du Comte Terranova, il garde toujours les pieds sur terre, parfois un peu trop au goût du Comte qui trouve à ce titre ses conseils très précieux.
Pour cette affaire, Trisera pense que ce sont simplement des Briganza.

Le Général Dolbiquio

Général en Chef de l'armée de Provence qui partage l'avis du conseiller mais trouve évidemment que les PJs ne devraient pas faire partie du voyage.

Le Capitaine Barstia

FOR 15 **CON** 15 **TAI** 16 **INT** 15 **POU** 14 **DEX** 15 **APP** 15 **PdV** 16 **MD** +1D4 **Age** 24 ans

Armure : demi plaque et anneaux 1D8+2
Armes : épée large 103% Dégâts 1D8+1+MD ; Dague de lancer 75% Dégâts 1D4+2+MD, portée 10m ; Dague 80% Dégâts 1D4+2+MD ; Garrot 70%, règles d'asphyxie ou de noyade p.88

Compétences : Chercher 75%, Crocheter 55%, Déguisement 55%, Déplacements silencieux 80%, Esquive 80%, Grimper 70%, Se Cacher 90%, ...

Description : Le meilleur Capitaine de renseignement de l'armée de Provence. Du fait de son activité principale, il sait que des aventuriers sont souvent très utiles et ses hommes sont toujours, quelque soit leur âge, des baroudeurs. Il possède un plan détaillé de la région indiquant la localisation des villages et hameaux de la région.

Les soldats du Capitaine Barstia

Cf. Masques de Bêtes p.187, livre de Règles.

Les Scientifiques du Groupe

Cf. Erudit p.186, livre de Règles.
Ces scientifiques sont spécialisés dans la biologie ; l'un deux travaille même sur le projet Mammouth de Guerre.

Le Plan du Capitaine

Ce plan précis indique de l'Est vers l'Ouest :

- La Grande Forêt de Provence,
- La ville de Trisalpes,
- La ville de Lirastes,
- La ville d'Erisates,
- Le hameau de Mitolve,
- Le hameau de Rsibolve et son bosquet,
- Le hameau de Gasfolve,
- Le hameau de Jespolve,
- Des cours d'eau,
- Des bosquets.

Il contient aussi pour chaque village ou hameau le nombre d'habitants.

L'étude de ce plan et de l'ordre des attaques des villages et du nombre de disparus permet de deviner la prochaine attaque. En effet, les Chauve-Souris attaquent les habitations les plus proches de la forêt puis les plus lointaines.